

Workshop Model-Model Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Joyful Learning

Joko Sukoyo¹, Endang Kurniati², Esti Sudi Utami³, Nur Hanifah Insani⁴

^{1),2),3),4)}Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang

email:¹⁾j_sukoyo@mail.unnes.ac.id; ²⁾endangkurniatijawa@yahoo.co.id;

³⁾esti_sudiutami@yahoo.co.id; ⁴⁾hanifahnurinsani@mail.unnes.ac.id

Dikirim: 20, 05, 2023	Direvisi: 14, 06, 2023	Diterbitkan: 31, 08, 2023
-----------------------	------------------------	---------------------------

Abstrak

Abstrak Pembelajaran bahasa Jawa berlangsung sudah cukup lama, tetapi dalam pelaksanaan masih mendapat kritik dari berbagai pihak, misalnya penyajian mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah masih banyak yang menggunakan pendekatan konvensional, model pembelajaran yang digunakan belum inovatif serta pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tim pengabdian mencoba memberikan suatu pemikiran tentang alternatif baru yaitu pelatihan model pembelajaran bahasa Jawa berbasis *joyful learning*. Tujuan program ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam hal model-model pembelajaran bahasa Jawa yang menyenangkan. Guna mencapai tujuan tersebut maka digunakan berbagai macam metode, diantaranya adalah ceramah, demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung dan penugasan. Di akhir program dilakukan penilaian untuk melihat tingkat keberhasilan program. Hasil *posttest* menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman konsep *joyful learning* sebesar 36%, dari rata-rata nilai *pretest* 52 menjadi 88. Peningkatan sebesar 36% tersebut tergolong cukup tinggi. Dalam program pengabdian kepada masyarakat tersebut juga dipaparkan beberapa cara yang dapat digunakan agar pembelajaran bahasa Jawa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, diantaranya dengan (1) menggunakan humor, (2) menggunakan permainan, (3) menggunakan lagu, (4) menggunakan media sosial, (5) menggunakan *outdoor learning* atau pembelajaran di luar kelas dan (6) menggunakan *ice breaking*.

Kata Kunci: pembelajaran bahasa Jawa, menyenangkan, *joyful learning*.

Abstract

The study of Javanese language has been ongoing for an extended period. However, its implementation has faced criticism from various stakeholders. For instance, the teaching of Javanese language in schools predominantly adheres to conventional approaches, lacking innovation in instructional models, resulting in monotonous and unengaging learning experiences. In light of these challenges, our team of practitioners' endeavours to present a novel perspective by proposing a training program that adopts a joyful learning-based approach to Javanese language instruction. The aim of this program is to enhance teachers' competence in utilizing enjoyable teaching methods for Javanese language instruction. To achieve this objective, a variety of methods are employed, including lectures, demonstrations, question and answer sessions, hands-on practice, and assignments. At the conclusion of the program, an assessment is conducted to evaluate the program's level of success. The post-test results indicate a 36% increase in understanding the concept of joyful learning, with an average pre-test score of 52 improving to 88. This 36% improvement is considered quite substantial. The community engagement program also presented several approaches to make Javanese language learning an enjoyable experience, including: (1) utilizing humour, (2) incorporating games, both traditional and digital games, (3) utilizing songs, (4) utilizing social media, (4) implementing outdoor learning dan (5) using ice breaking activities.

Keywords: Javanese language learning, enjoyable, joyful learning

PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran muatan lokal dalam kurikulum Merdeka. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah sudah menerbitkan Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa yang tertuang dalam Keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 423.5/04678. Dalam keputusan tersebut, mata pelajaran bahasa Jawa diajarkan sesuai dengan struktur kurikulum Merdeka, yaitu 72 jam pelajaran per tahun.

Proses pembelajaran bahasa Jawa hendaknya dapat dilaksanakan tidak sekedar *meaning getting*, tetapi berupa proses *meaning making*, sehingga akan terjadi internalisasi nilai-nilai dalam diri siswa. Dengan pola itu, siswa tidak dijejali dengan seperangkat kaidah untuk dimengerti secara kognitif, tetapi diarahkan untuk pengembangan aspek afektif, sesuai dengan sifat bahasa Jawa itu sendiri yang penuh akan muatan afektif (Wibawa, 2006)

Walaupun pembelajaran bahasa Jawa sudah berlangsung cukup lama, tetapi dalam pelaksanaan masih mendapat kritik dari berbagai pihak, misalnya penyajian mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah masih banyak yang menggunakan pendekatan konvensional, dengan cara guru memberikan ceramah dan siswa memperhatikan buku pelajaran (Ngadiroh & Setyawan, 2021). Metode ceramah tersebut berdampak pada suasana kelas yang cenderung statis, tidak terjadi proses pembelajaran dua arah dan pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Jawa (Masjid, 2016).

Hasil Penelitian Santoso (2016) menyimpulkan bahwa hanya 58,06% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk keterampilan berbicara bahasa Jawa. Artinya 41,94% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berbicara bahasa Jawa. Hal tersebut terjadi karena guru belum menggunakan materi ajar dan model pembelajaran yang bervariasi. Selain itu guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk membuat skenario pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Masih rendahnya prestasi belajar bahasa Jawa, juga diakui oleh ketua MGMP bahasa Jawa. Berdasarkan wawancara terungkap bahwa model pembelajaran yang digunakan guru di sekolah masih banyak yang menggunakan model konvensional. Guru mengawali pelajaran dengan menyuruh siswa membuka buku pelajaran kemudian guru menjelaskan materi, dan siswa mendengarkan. Setelah itu siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dan kadang guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah. Model pembelajaran seperti ini kurang mengembangkan kreatifitas siswa dan tidak mampu memotivasi siswa untuk belajar.

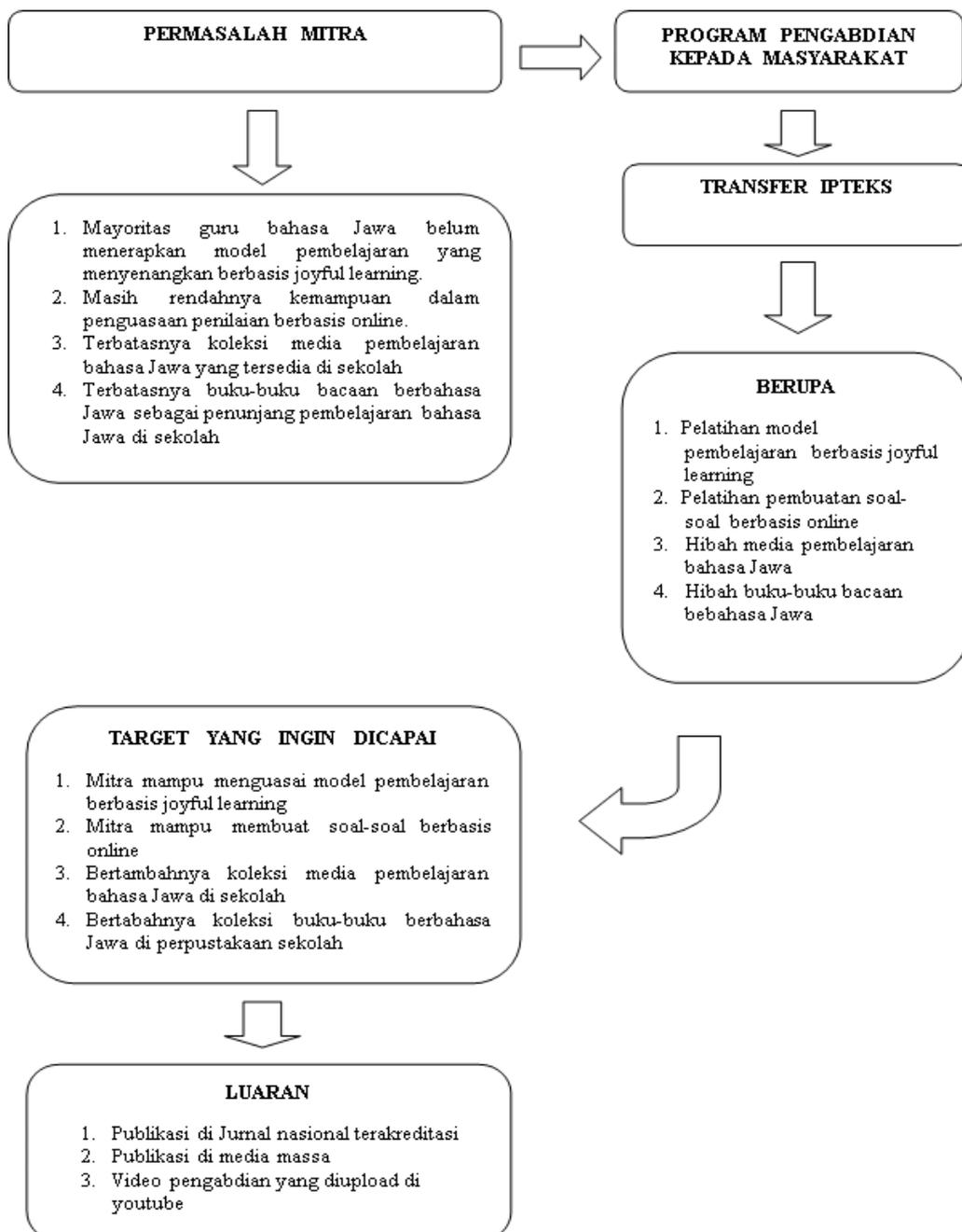
Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian, beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut. (1) Mayoritas guru bahasa Jawa belum menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan berbasis *joyful learning*. (2) Koleksi media pembelajaran bahasa Jawa masih sangat terbatas dan (3) Terbatasnya buku-buku bacaan berbahasa Jawa sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa di sekolah.

Dari permasalahan yang dihadapi tersebut, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat menentukan prioritas utama yang harus ditangani, yaitu mengadakan pelatihan model-model pembelajaran berbasis *joyful learning* bagi guru-guru bahasa Jawa di Kabupaten Semarang. *Joyful Learning* adalah konsep dan praktik pembelajaran yang *meaningful learning* (Valori, 2002; Margado, 2010), *contextual learning* (Nordin & Ling, 2011; Hayes, 2007) dan *active learning* (Clark & Mayer, 2008)

Pembelajaran berbasis *joyful learning* bersifat menyenangkan. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan akan menimbulkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak pada siswa. Siswa akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga curah perhatiannya tinggi. Dengan demikian efektivitas belajar akan berjalan dengan baik. *Joyful learning* dilaksanakan dengan metode permainan (Taufiq, et al, 2019), quiz, dan aktivitas fisik yang menimbulkan perasaan senang, aktif, kreatif dan mereduksi kebosanan.

METODE

Metode yang akan digunakan oleh tim Program Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah sebagai berikut



Prosedur kerja untuk mendukung realisasi metode yang ditawarkan adalah sebagai berikut.

1. Mengurus surat izin pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ke Dinas Pendidikan.
2. Sosialisasi program pengabdian kepada masyarakat kepada mitra, yaitu MGMP Bahasa Jawa Kabupaten Semarang.
3. Penyusunan materi-materi program pengabdian kepada masyarakat.
4. Melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
5. Mengadakan observasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
6. Mengadakan refleksi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Gambaran Umum Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Program pengabdian kepada masyarakat diikuti oleh 35 guru bahasa Jawa yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Jawa SMA dan SMK Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan kompetensi guru dalam hal penguasaan model-model pembelajaran bahasa Jawa yang menyenangkan. Guna mencapai tujuan tersebut digunakan berbagai macam metode, diantaranya adalah ceramah, demonstrasi, tanya jawab, praktik langsung dan penugasan. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan yang sifatnya teori. Metode demonstrasi digunakan untuk menyampaikan pengetahuan yang sifatnya praktik. Metode tanya jawab dilakukan untuk mengetahui respon balik peserta terhadap materi yang disampaikan narasumber. Metode praktik langsung dilakukan untuk memberi kesempatan peserta mempraktikkan pengetahuannya secara langsung, sedangkan metode penugasan dilakukan agar peserta semakin terampil menguasai model-model pembelajaran bahasa Jawa berbasis *joyful learning*.

Kegiatan program pengabdian masyarakat dilaksanakan di aula SMA Negeri 1 Bergas Kabupaten Semarang. Pada kegiatan tersebut tim pengabdian memaparkan tentang konsep pembelajaran *joyful learning*. *Joyful learning* adalah konsep pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan akan menimbulkan motivasi belajar siswa. Siswa akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga curah perhatiannya tinggi.



Gambar 1. Pemaparan Materi Konsep *Joyful Learning*

Selain memaparkan konsep *joyful learning*, tim pengabdian juga mendampingi peserta pengabdian membuat skenario pembelajaran bahasa Jawa menggunakan konsep *joyful learning*. Cara-cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran bahasa Jawa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, diantaranya (1) menggunakan humor, (2) menggunakan permainan, baik permainan tradisional maupun permainan digital, (3) menggunakan lagu, (4) menggunakan media sosial, (4) menggunakan outdoor learning atau pembelajaran di luar kelas dan (5) menggunakan ice breaking.

Secara umum pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berjalan lancar. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan. Peserta sudah mampu membuat kreasi lagu-lagu populer yang syairnya diganti dengan materi pembelajaran. Salah satu karya peserta pengabdian adalah mengganti syair lagu “Disini Senang Disana Senang” menjadi lagu untuk mengenalkan nama-nama anggota tubuh dengan menggunakan ragam bahasa Jawa *krama*. Lagunya sebagai berikut.

*Ayo Sinau, sinau basa
Sinau basa ngoko lan krama
Irung kramane graha
Tangan kramane asta
Rambut kramane rikma
Sikil suku*

Lagu tersebut dinyanyikan sebanyak dua kali. Selain itu peserta juga sudah mampu merancang *ice breaking* yang akan mereka gunakan dalam pembelajaran. Ice breaking yang diciptakan dinamakan “*keplok pandhawa*”



Gambar 2. Peserta antusias mengikuti workshop

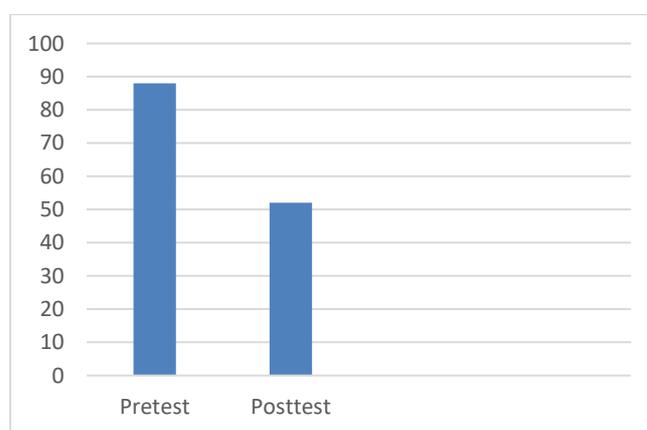
Perbedaan Kemampuan Sebelum dan Sesudah dilakukan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat perlu dievaluasi. Salah satu wujud evaluasi yaitu diadakan *pretest* dan *posttest*. Penilaian yang digunakan adalah penilaian diri. Penilaian diri merupakan suatu teknik penilaian dimana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya. Keuntungan dari penggunaan penilaian diri adalah dapat menumbuhkan rasa

percaya diri, karena mereka diberi kepercayaan untuk mengevaluasi dan menilai dirinya sendiri, menyadari kelebihan dan kelemahan dirinya (Wandia & Sylvia, 2021). Berdasarkan hasil *pretest*, sebanyak 36% guru belum pernah mendengar istilah *joyful learning* sebelumnya. Sebanyak 44% guru pernah mendengar istilah *joyful learning* tetapi tidak memahami konsep *joyful learning*. Hanya 20% yang sudah pernah mendengar istilah *joyful learning* dan memahami konsep *joyful learning*. Walaupun mereka memahami konsep *joyful learning* tetapi mereka belum paham cara menerapkan konsep *joyful learning* dalam pembelajaran.

Setelah *pretest*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui kedalaman pemahaman konsep *joyful learning*. Hasil *posttest* menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman tentang konsep *joyful learning* sebesar 36%. Rata-rata nilai *pretest* adalah 52, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 88. Peningkatan sebesar 36% tersebut tergolong cukup tinggi.

Tabel 1. Perbandingan Pretest dan Posttest



Selain memaparkan konsep *joyful learning* dan skenario pembelajaran *joyful learning*, tim pengabdian juga memaparkan cara-cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran menarik dan menyenangkan. Cara-cara tersebut adalah (1) menggunakan *ice breaking*, (2) menggunakan permainan dalam pembelajaran, (3) menggunakan lagu dalam pembelajaran dan (4) menggunakan media sosial dalam pembelajaran.

1. *Ice Breaking*

Ice breaking adalah kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. *Ice Breaking* ini sangat bermanfaat untuk kembali menyegarkan pikiran peserta didik, dan menumbuhkan semangat untuk kembali belajar (Muharrir, et al, 2022). *Ice breaking* dilakukan ketika siswa sudah mulai bosan atau sudah tidak fokus mengikuti pembelajaran. Contoh-contoh *ice breaking* adalah (a) yel-yel, (b) tepuk tangan modifikasi, (c) sambung kata, (d) tebak gambar, (e) tebak lagu, (f) ingat kata, (g) sambung cerita, dan (h) tebak siapa dia. *Ice breaking* yang dipilih harus mengandung nilai-nilai edukasi. Nilai-nilai edukasi dapat diselipkan ketika siswa sedang melakukan *ice breaking*. Contoh nilai-nilai edukasi dalam *ice breaking* adalah kekompakan, konsentrasi, kerjasama dan kreatifitas.

Dalam penerapan *ice breaking* harus memperhatikan beberapa faktor. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penerapan *ice breaking* adalah faktor waktu. Faktor waktu perlu diperhatikan agar keberadaan *ice breaking* tidak memakan waktu terlalu banyak sehingga

kegiatan utama justru kehabisan waktu. Selain faktor waktu, perlu diperhatikan juga faktor peralatan. Sebaiknya peralatan dalam *ice breaking* adalah peralatan yang sederhana atau tidak memerlukan peralatan sama sekali. Faktor berikutnya yang tidak kalah penting adalah faktor keselamatan. Ketika melakukan *ice breaking*, harus dipastikan bahwa kegiatan tersebut aman dan tidak membahayakan siswa.



Gambar 3. Peserta Melakukan Ice Breaking

2. Permainan dalam Pembelajaran

Permainan adalah aktivitas dengan aturan, tujuan, dan unsur kesenangan. Djuanda, (2006) memaparkan tentang fungsi permainan. Fungsi-fungsi tersebut adalah fungsi pengembangan kognitif, pengembangan sosial, pengembangan emosional, pengembangan fisik, dan pengembangan bahasa.

Pembelajaran menggunakan permainan memiliki banyak keuntungan, diantaranya adalah (1) permainan dapat menjadi fasilitas dalam proses belajar mengajar, (2) pembelajaran menjadi lebih fleksibel, (3) membuat pembelajaran menjadi tidak monoton, (4) meningkatkan motivasi siswa, (5) membuat siswa menghasilkan bahasa secara tidak sadar, (6) merangsang partisipasi siswa dan memberi kepercayaan diri, (7) mengubah peran guru dari instruktur formal menjadi penyelenggara atau moderator kelas, dan (8) juga dapat berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran.

Jenis permainan secara umum dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu permainan digital dan nondigital (Lai, et al, 2018). Salah satu contoh permainan nondigital adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan khas suatu daerah yang diwariskan secara turun-temurun (Pranoto, et al, 2014). Permainan tradisional diwariskan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya secara lisan (Gipit, et al, 2017).

Permainan tradisional biasanya dibuat tanpa bantuan atau intervensi mainan berteknologi tinggi. Peralatan-peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional biasanya berasal dari lingkungan sekitar yang mudah di dapatkan, misalnya bambu, kertas, kayu, tanah, batang tanaman, daun-daunan, jerami, dan batu. Satu hal yang menjadi ciri khusus permainan tradisional adalah aktivitas fisik. Hal ini sangat berbeda dengan permainan modern yang tidak menekankan adanya aktifitas fisik. Contoh permainan tradisional adalah engklek, gobak sodor, benthik, petak umpet, boi-boi dan lainnya sebagainya. Dalam penerapannya, permainan-permainan tersebut dapat disisipkan dalam pembelajaran.

Selain permainan tradisonal, ada juga permainan modern. Contoh permainan modern adalah game menggunakan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*. Ketiga aplikasi tersebut adalah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif. Aplikasi tersebut berbasis android yang sangat mudah dipelajari dan digunakan. Aplikasi belajar tersebut sangat menarik untuk siswa terutama ketika siswa sudah bosan atau tidak fokus dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk latihan soal atau ujian online.

3. Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran

Penggunaan media sosial di Indonesia semakin masif dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data pada tahun 2021 pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta orang atau 73,7% dari populasi penduduk Indonesia. Dari jumlah tersebut sebanyak 170 juta orang atau 61,8% penduduk Indonesia secara aktif menggunakan media sosial (Riyanto, 2021).

Media sosial memiliki berbagai macam fungsi, seperti (1) *relationship networks*, contohnya facebook, linkedln, google plus, (2) *media sharing networks*, contohnya twitter dan instagram, (3) *online reviews*, contohnya aplikasi yang berbasis *geolocation* yang digunakan untuk review tempat-tempat yang pernah dikunjungi, bahkan aplikasi gojek dan grab juga sudah memiliki fitur *review* tersebut, (4) forum diskusi contohnya yahoogroups, (5) *social publishing platforms*, contohnya wordpress, blogger, vlog, (6) *interest-based networks* contohnya adalah google+ communities, goodreads, dan (7) e-commerce contohnya polyvore, etsy.

Media sosial menjadi salah satu media pembelajaran yang memudahkan siswa belajar secara mandiri. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran seperti penggunaan grup facebook untuk mengerjakan tugas kelompok, konferensi video kelas menggunakan google hangouts, *the flipped classroom* menggunakan youtube, penelitian dan debat menggunakan quora dan pengembangan kesenian dan kerajinan tangan menggunakan pinterest (Triyana, 2018).

Contoh penerapan penggunaan media sosial dalam pembelajaran bahasa Jawa adalah penggunaan youtube dalam pembelajaran *geguritan* atau puisi. Langkah-langkahnya (1) guru memaparkan materi, (2) guru memberikan instruksi agar siswa menulis geguritan, (3) siswa diminta membaca geguritan yang sudah ditulis dan merekam dalam bentuk video, (4) siswa mengedit video sehingga menjadi sebuah video yang menarik, (5) siswa mengunggah video yang sudah dibuat ke youtube, (6) guru memberikan instruksi agar siswa saling melihat video teman lainnya dan memberikan komentar dan *like*, jika memang suka dengan video tersebut, (7) guru memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan *like* paling banyak, (8) guru memberikan refleksi terhadap pembacaan geguritan dari siswa yang sudah diunggah di youtube masing-masing siswa.

4. Penggunaan Lagu dalam Pembelajaran

Lagu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Caranya adalah memilih lagu yang paling populer atau lagu-lagu yang dikuasai oleh siswa, kemudian mengganti syair lagu tersebut dengan konten pembelajaran yang ingin diajarkan pada siswa. Misalnya dalam pembelajaran bahasa Jawa materi tembung krama. Guru memilih lagu “Disini senang disana senang” kemudian mengganti syair lagu tersebut dengan materi tembung krama, seperti di bawah ini.

*Ayo sinau, sinau basa
Sinau basa ngoko lan krama
Ayo sinau, sinau basa
Sinau basa ngoko lan krama
Esuk kramane enjing, awan kramane siyang,
sore kramane sonten, bengi dalu
Abang kramane abrit, putih kramane pethak,
Ireng kramane cemeng, ijo ijem*

Lagu memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan bernyanyi siswa akan merasa senang, tenang dan damai. Dengan lagu siswa akan dapat dengan mudah mengekspresikan suasana hatinya. Siswa juga dapat mengungkapkan melalui kata-kata maupun dengan gerakan (Putri & Desyandari, 2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dapat dikatakan berhasil. Hal ini terbukti dari peningkatan pemahaman tentang pembelajaran *joyful learning* sebesar 36%. Selain itu peserta program pengabdian juga sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Bagi para peserta program pengabdian kepada masyarakat diharapkan bisa mendesiminasikan pengetahuan yang didapat kepada guru-guru lain sehingga guru-guru bahasa Jawa dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

REFERENSI

- Clark, R. C & Mayer, R.E. (2008). Learning by Viewing Versus Learning by Doing: Evidence Based Guidelines for Principled Learning Environments, 47:5-13
- Djuanda, D. (2006). Pembelajaran bahasa indonesia yang komunikatif dan menyenangkan. Jakarta: Depdiknas.
- Gipit, A., ET AL. The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school age children's motor skills: a preliminari study. Movement, Health & Exercise 6(2): 157-169.
- Hayes, D. (2007). Joyful Teaching and Learning in Primary School, ed Bell & Brain (Glasgow: Great Britain)
- Lai, N. K., et al. (2018). The impact of play on child development a literature review. European Early Childhood Education Research Journal.
- Morgado, P. (2010). Transformative Dialogue: Teaching & Learning Journal, 4, 1-13
- Masjid, A. A. Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif dalam Pembelajaran Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa. Jurnal Trihayu. 2016;2(2).
- Muharrir, et al. (2022). Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang. Jurnal Al-Ishlah, 2(12): 179-186
- Nadiroh, U & Setyawan, B.W. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. Jurnal Jisabda, 3(1), 1-10
- Nordin , A & Ling, L. H. (2011) Journal of Science & Mathematics Education, 2: 89-101
- Pranoto, Y. K. S, et al. (2014). Developing early childhood's character through javanese traditional game. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies 3(1): 54-58.
- Putri, E.N.D & Desyandari. (2019). Penggunaan Media Lagu dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(3): 233-236

- Riyanto, G. P. (2021). Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 juta. Kompas.com
- Santosa, D. M. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran. *Jurnal Basic Education*, 5(22), 105-114
- Valori, A.B. (2002). *Meaningful Learning in Practice: How to Put Meaningful Learning in The Classroom* (Granada: Seminar on Meaningful Learning).
- Wandia, A. P & Sylvia, I. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Diri untuk Menilai Karakter Spiritual pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI SMA. *Jurnal Sikola*, 2(4): 235-252
- Wibawa, S. (2006). Pendekatan Pembelajaran Bahasa Jawa di SMA/SMK/MA. Makalah Kongres Bahasa Jawa IV
- Taufiq, T, et al. (2019). Learning Thought Play:Improving the Reading Skills Through the Joyful Phonetics of Preschool Children. *The Open Psychology Journal*, 12(1), 188-196
- Triyana, I.G.N (2018). Media Sosial dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 5(1): 80-90